

KONSEP TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA GAMELAN KIDS
SEBAGAI UPAYA PENGENALAN GAMELAN UNTUK
ANAK SD KELAS 1-3



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh:
Irene Sulistyastuti Vitriani
C.9514045

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017

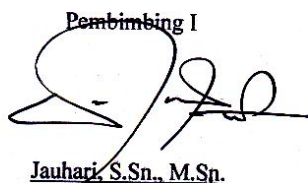
PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan Judul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA GAMELAN KIDS SEBAGAI UPAYA
PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN UNTUK ANAK SD KELAS 1-3**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Penguji:

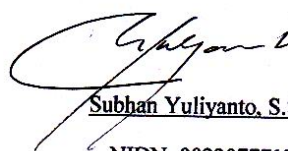
Pembimbing I



Jauhari, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1983010520161001

Pembimbing II



Subhan Yuliyanto, S.Sn.

NIDN. 0022077712

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Hermansyah Muttakin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 1971111520060410

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal 6 Juli 2017

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198406042015041001

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Salim Ahmadi, S.Pd.
NIDN 0620037901

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir I

Jauhari, S.Sn., M.Sn.
NIP. 1983010520161001

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir II

Subhan Yuliyanto, S.Sn
NIDN. 0022077712

(.....)

Mengetahui,

Dekan


Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D
NIP. 196207081992031001

Ketua Program Studi


Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 1971111152006041001

MOTTO

There is a will, there is a way.

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Orang tua yang selalu mendukung penulis dalam segala hal yang dikerjakan. Atas doa, semangat dan kerja keras yang sudah dilakukan dalam menjadikan penulis manusia yang lebih baik.
2. Program studi Diploma III Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kelancaran pengerjaan Tugas Akhir hingga penulis dapat menyelesaikannya yang berjudul “PERANCANGAN BUKU CERITA GAMELAN KIDS SEBAGAI UPAYA PENGENALAN ALAT MUSIK GAMELAN UNTUK ANAK SD KELAS 1-3”

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tugas Akhir ini dapat selesai dan terlaksana dengan baik, tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dari lingkup keluarga, lingkup kampus Universitas Sebelas Maret Surakarta maupun dari lembaga atau perusahaan atau perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Phd., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Sayid Mataram, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Sidang Akhir.
4. Salim Ahmadi, S.Pd., selaku Sekretaris Sidang Akhir.
5. Esty Wulandari, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing akademis.
6. Jauhari, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing I yang selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
7. Subhan Yuliyanto, S.Sn., selaku pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
8. Seluruh keluarga besar D III Desain Komunikasi Visual tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan segala kekurangan yang ada, penulis menyadari bahwa Konsep Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang sangat membangun sangatlah diharapkan untuk menyempurnakan Konsep Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Konsep Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua dan bisa menjadi acuan untuk penulisan selanjutnya yang lebih baik.

Surakarta, 6 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMANPERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Data Penerbit.....	4
B. Target Market.....	6
C. Komparasi	7
BAB III PROSES PERANCANGAN	14
A. Konsep Kreatif	14
B. Target Audience.....	15
C. Visualisasi	15
1. Referensi Perancangan	16
2. Perancangan.....	16
3. Desain Karakter	17
4. <i>Setting</i>	19
5. Sinopsis	21
6. <i>Storyline</i>	21

7. Jumlah Halaman	23
8. <i>Layout</i> Buku	23
9. Proses Cetak	26
10. Teknik Pelaksanaan	26
11. Teknik <i>Binding</i>	27
12. Karya Pendukung	27
13. Estimasi Dana	28
D. Visualisasi karya	33
BAB IV PENUTUP	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar1.	Logo dan <i>tagline</i> PT. Kanisius.....	4
Gambar2.	<i>Cover</i> Buku Kisah Dewi Sri	6
Gambar3.	<i>Cover</i> Buku Klub Baca Franklin	6
Gambar4.	<i>Cover</i> buku Kisah Nora Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas	8
Gambar5.	<i>Cover</i> dan bentuk Buku Kisah Nora Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas	8
Gambar6.	Isi buku Kisah Nora Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas	8
Gambar7.	Isi buku Kisah Nora Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas	9
Gambar8.	<i>Cover</i> buku <i>10 Korean Classic Tales</i>	10
Gambar9.	<i>Cover</i> dan bentuk buku <i>10 Korean Classic Tales</i>	11
Gambar10.	Isi buku <i>10 Korean Classic Tales</i>	11
Gambar11.	Isi buku <i>10 Korean Classic Tales</i>	12
Gambar12.	Isi buku <i>10 Korean Classic Tales</i>	12
Gambar13.	Buku Kisah Dewi Sri	16
Gambar14.	Sketsa manual	16
Gambar15.	Sketsa digital	17
Gambar16.	<i>Coloring</i>	17
Gambar17.	Karakter Mas Raka	18
Gambar18.	Karakter Sekar	19
Gambar19.	Karakter Juna	19
Gambar20.	<i>Setting</i> sanggar	20
Gambar21.	<i>Setting</i> pasar	20
Gambar22.	<i>Setting</i> jalan	20
Gambar23.	<i>Setting</i> panggung	21
Gambar24.	<i>Cover</i> Buku Gamelan Kids	24
Gambar25.	Jenis font <i>KG Corner of The Sky</i>	25
Gambar26.	Jenis font <i>Gretoon</i>	25

DAFTAR TABEL

Table 1. Biaya kertas	29
Table 2. Biaya plat	29
Table 3. Biaya total	30
Table 4. Biaya total buku	31
Table 5. Biaya promosi	33